THE ADVENTURES OF

# ROBIN HOOD

## HINTS

## CONSEILS

## TIPS UND TRICKS

## SUGGERIMENTI

# Conseils

*Si vous avez un problème, lisez cette page; le secret du jeu ne vous sera pas révélé, mais elle vous aidera à trouver la bonne direction.*

Pour commencer, un mot ou deux sur le style de jeu :

"Robin des Bois" n'est pas une aventure classique et nombre d'aventuriers endurcis se rendront compte qu'ils doivent adopter une tactique différente s'ils veulent tirer le maximum de ce jeu. Le pays n'est pas divisé en "pièces" discrètes à travers lesquelles vous progressez en résolvant des énigmes. Le jeu ne contient que peu d'éléments sibyllins; il s'agit plutôt de faire au bon moment ce qu'il faut avec les bonnes personnes, que de détecter et résoudre un certain nombre de pièges conçus par le programmateur. Il y a plusieurs manières de gagner (ou de pratiquement gagner) et beaucoup de façons de perdre; en fait il existe d'innombrables états dans lesquels le monde est susceptible de se trouver à un moment donné et aucun de nous, qui avons participé à la conception du jeu, ne sait vraiment comment vous allez percevoir le jeu ou si les personnages se comporteront conformément à ce que nous avons prévu.

En effet, Robin des Bois n'étant pas une aventure aussi linéaire que les autres, il est certainement possible de réussir le jeu relativement rapidement. Ne pensez pas cependant que vous en avez "fini" avec ce programme. Il y a certainement encore des icônes à gagner, d'autres choses à découvrir, et vous ne devez pas hésiter à rejouer (en utilisant peut-être une tactique différente). Par ailleurs, ne laissez pas votre désir de "gagner" vous rendre aveugle à ce qui se passe à l'intérieur du monde dans lequel vous évoluez - nous espérons que Robin des Bois peut apporter quelque chose au voyeur aussi bien qu'au joueur.

## Ce que vous devez essayer de faire

Le méchant shériff de Nottingham a volé le château de Robin des Bois et est ainsi devenu le nouveau maître des gens de Sherwood. Pour commencer, il serait peut-être astucieux d'aider le pauvre Robin à récupérer son château, mais cela ne sera pas suffisant si le shériff reste en vie et combatif.

Le shériff est une cible facile pour une flèche bien envoyée. Mais gardez à l'esprit les conséquences d'un timing ou d'un positionnement erroné. Le shériff n'est pas le seul normand à s'intéresser au château de Robin.

Vous pouvez certainement réussir votre quête seul, mais un de vos principaux objectifs devrait être d'acquérir une troupe d'alliés - vos gaillards. Tous les hommes ne conviennent pas à cette tâche, mais vous en trouverez certainement certains au hasard de vos voyages. Ces hommes à vos côtés vous aideront en cas de danger, mais en plus ils donneront du poids à vos demandes et à vos menaces.

La simple récupération de vos terres est un objectif égoïste, et un véritable héros ne se permettrait pas de négliger la sécurité et les besoins de ses gens, soumis à un régime aussi répressif que la loi de la forêt du shériff. Soyez sûr que les gens trouveront le moyen de montrer leur mécontentement si vous faites passer les besoins de Robin avant les leurs. Le vrai seigneur du château doit être un protecteur et un bienfaiteur - le rôle est réservé aux seuls héros.

Pour arriver à un résultat des plus satisfaisants, il y a plus d'atouts que Robin peut en souhaiter. Il lui manque cependant peut-être dans sa vie quelque chose que la camaraderie ne peut apporter.

## Choses à ne pas oublier

Dans le coin nord-ouest de la carte vit un prêtre du dieu Heme, qui est également un peu sorcier; cet homme des bois est un grand allié et peut fournir beaucoup de conseils utiles ou donner un cadeau qui vous aidera. C'est la première personne que vous devez consulter lorsque vous êtres coincé.

Pour être un héros, il faut avoir beaucoup de qualités, associées aux actions appropriées. Presque tout ce que vous encouragerez Robin à faire influera sur sa position de héros; n'oubliez pas en particulier que Robin est réputé pour "voler aux riches et donner aux pauvres". Malheureusement, les plus riches sont bien protégés et les gens simplement aisés sont forts et bien armés. Il y en a cependant un qui peut rapporter beaucoup, un ancien ami devenu un traître de premier ordre.

N'oubliez pas que vos vols et meurtres ne resteront pas indifférents. Si vous souhaitez conserver votre liberté de mouvement, évitez de commettre trop de crimes dès les débuts. Plus vous et votre bande causerez de dégâts, et plus vous aurez de mal à survivre.

Robin des Bois a une âme de chef. Mais parfois il est recommandé de déléguer. Vous vous rendrez compte que certaines icônes agissent différemment si vous les appliquez aux gaillards.

# Hints

*If you're a bit stuck, read this page - it won't give the game away, but should point you in the right direction.*

First a word or two about the style of the game:

'Robin Hood' is not a 'conventional' adventure, and many hardened adventurers may find that they need to apply different tactics here to get the most out of the game. The land is not divided into discrete 'rooms', through which you progress by solving puzzles. There are few really cryptic elements to the game - it is more about doing the right things to the right people at the right time, than merely a devious sequence of programmer's 'dirty tricks' which you have to detect and solve. There are several ways to win (or almost win) and many ways to lose - in fact there are zillions of possible states the world may be in at any one time, and none of us involved in its design has any real idea of how the game will look to you, nor even if the characters in it will actually behave in the ways we intended.

Because Robin Hood is not as linear as most adventures, it is almost certainly possible to 'win' the game relatively quickly. However, don't think that this means you've 'finished' it in any sense - there are very likely to be more icons to win, and almost certainly many more things to see, so please play it again (perhaps with a different tactic). In addition, don't let your desire to 'win' blinker you to the other things going on inside the world - we hope Robin Hood has something to offer the voyeur, as well as the gamester.

## What you should be trying to do

The evil Sheriff of Nottingham has stolen Robin's castle and become the new lord of the people of Sherwood. Obviously a smart move would be to help poor Robin get his castle back, but this in itself will not be enough if the Sheriff remains alive and kicking.

The Sheriff is an easy target for a well-aimed arrow, but beware the consequences of getting your timing or positioning wrong - the Sheriff is not the only Norman in the place with an interest in Robin's castle!

The quest can probably be achieved alone, but a central aim should be to acquire a band of allies - your merry men. Not all men are equal to this task, but you will doubtless come across some in your travels. With these men by your side, you will not only have willing rescuers in times of trouble, but they will also lend weight to your demands and threats.

Simply retrieving your lands is a selfish aim, and no true hero would allow himself to neglect the safety and needs of his people, under such an oppressive regime as the Sheriff's forest law. Rest assured that the people will find a way to show their displeasure if you put Robin's needs before theirs. The true lord of the castle must be a protector and benefactor - only heroes need apply.

To achieve the fullest satisfaction, there is more that Robin might desire. Perhaps something else is missing from his life, that mere comradeship cannot provide?

## Some things to bear in mind

In the far North-West corner of the map lives a wizard-like priest of the god Herne. This man-of-the-woods is a great ally and can offer much useful advice, as well as a helpful gift. He should be the first person to visit if you get stuck.

To be a hero requires a lot of qualities, backed-up with the appropriate deeds. Almost everything you encourage Robin to do will affect his standing as a hero. In particular, remember that Robin Hood was renowned as a "robber of the rich to feed the poor". Unfortunately, the richest are well protected, and the merely well-off are strong and well-armed. There is one, however, who can provide rich pickings: a former friend but now a turncoat of the first water.

Remember that your crimes of robbery and murder will not go unnoticed! If you wish to retain your freedom to go as you please, then refrain from too much crime too early. The more trouble you and your band cause, the harder it becomes to survive!

Robin is a leader of men. Sometimes the best trick is to delegate! You'll find that some of the icons have different effects if you apply them to the Merry Men.

# Suggerimenti

*Se siete ad un punto morto, leggete questa pagina, non vi svelerà i segreti, ma vi aiuterà a muovervi nella giusta direzione.*

Prima di tutto una o due parole sullo stile del gioco:

'Robin Hood' non è un gioco d'avventura, e i più avventurosi scopriranno di dover adottare tattiche diverse per progredire. La terra non è divisa in 'stanze' nelle quali si progredisce risolvendo enigmi. Ci sono pochi elementi davvero enigmatici, si tratta più che altro di far fare la cosa giusta, alla persona giusta, al momento giusto, più che una serie di 'sporchi trucchi' da scovare e risolvere. Ci sono parecchi modi per vincere (o quasi vincere) e parecchi per perdere - ci sono fantastilioni di possibilità, e nessuno coinvolto nel progetto ha davvero idea di come apparirà il gioco al giocatore né se i personaggi agiranno nel modo previsto.

Poiché Robin Hood non è lineare come la maggior parte delle avventure, è quasi certamente possibile 'vincere' il gioco in tempo relativamente breve. Ciò non vuol dire tuttavia che il gioco sia 'finito' in ogni senso - è molto probabile che ci siano altre icone da vincere, e molte altre cose da vedere; quindi, giocate di nuovo (magari con una tattica differente). Inoltre, non lasciate che il desiderio di 'vincere a tutti i costi' vi faccia dimenticare le altre mille cose interessanti all'interno del gioco - speriamo davvero che Robin Hood abbia qualcosa da offrire all'osservatore attento oltre che al giocatore 'accanito'.

## Scopo del gioco

Il perfido Sceriffo di Nottingham ha sottratto il castello a Robin ed è diventato il nuovo signore di Sherwood. Ovviamente, una bella mossa sarebbe quella di aiutare il povero Robin a riconquistare il castello, ma questo non sarebbe sufficiente se lo Sceriffo rimanesse in vita.

Lo Sceriffo è un bersaglio facile per una freccia ben indirizzata, ma attenzione alle consequenze di una posizione o tempo sbagliato - lo Sceriffo non è il solo normanno del luogo ad avere un interesse nel castello di Robin.

La ricerca può sicuramente essere portata a termine da soli, ma lo scopo principale dovrebbe essere di riunire una banda di compagni - l'allegra compagnia. Non tutti sono all'altezza del compito, ma nella vostra ricerca ne incontrerete sicuramente alcuni. Con tali compagni al vostro fianco, non solo avrete volenterosi salvatori in situazioni critiche, ma anche uomini che obbediranno ai vostri ordini.

Recuperare semplicemente le vostre terre è uno scopo alquanto egoista, e nessun vero eroe trascurerebbe la sicurezza e i bisogni della sua gente in un regime così duro come quello delle leggi della foresta. Se mettete i bisogni di Robin davanti a quelli della popolazione, sicuramente quest'ultima troverà modo di dimostrare la sua scontentezza. Il vero signore del castello deve essere un protettore e un benefattore.

Per essere completamente soddisfatto, c'è qualcos'altro che Robin desidera. Forse manca qualcosa nella sua vita, qualcosa a cui nemmeno l'amicizia può supplire?

## Alcune cose da ricordare

Nel remoto angolo a nord-ovest nella mappa, vive un prete-mago del dio Herne. Quest'uomo dei boschi è un grande alleato e può offrirvi prezioso aiuto oltre che doni importanti. E' la prima persona da visitare in caso di necessità.

Per essere un eroe bisogna avere molte qualità, sorrette dalle gesta appropriate. Quasi tutto ciò che farete fare a Robin influenzerà il suo stato di eroe; ricordate soprattutto che Robin Hood era famoso come un ladro che "rubava ai ricchi per dare ai poveri". Purtroppo, i ricchi sono ben protetti e i benestanti sono forti e ben armati. Ce n'è uno comunque, che può offrire ricchi profitti: un ex-amico, un perfetto rinnegato.

Ricordatevi che i vostri crimini non passeranno inosservati! Se volete mantenere la libertà di andare dove volete, evitate di commettere troppi crimini al principio. Più guai voi e la vostra banda combinerete, più difficile diventerà sopravvivere!

Robin è a capo di un gruppo di uomini. A volte il miglior espediente è la delega! Noterete che alcune icone hanno un effetto differente se applicate ai compagni di Robin piuttosto che a lui stesso.

# Tips und Tricks

*Wenn Sie nicht mehr weiterwissen, lesen Sie diese Seite sie gibt keine Geheimnisse preis, aber lenkt Sie in die richtige Richtung.*

Zunächst ein paar Worte zum Stil des Spiels:

"Robin Hood" ist nicht ein "konventionelles" Adventure-Game, weshalb viele routinierte Abenteurer feststellen werden, daß hier andere Taktiken erforderlich sind als die gewohnten. Die Landschaft ist nicht in gesonderte "Räume" unterteilt, die man durchschreitet, indem man Rätsel löst und Fragen beantwortet. Es gibt nur wenige kryptische Elemente es geht eher darum, die richtigen Dinge zur richtigen Zeit zu tun und mit den richtigen Leuten, nicht darum, den Tricks des Programmierers auf die Spur zu kommen. Es gibt viele Wege zu gewinnen oder um Haaresbreite zu gewinnen, und noch mehr, zu verlieren. In der Tat gibt es Zillionen von möglichen Zuständen in dieser Welt, und keiner von uns, die am Design beteiligt waren, haben eine Ahnung, wie das Spiel sich in jedem konkreten Fall gestaltet und ob sich die Figuren auch in der von uns beabsichtigen Weise verhalten.

Da Robin Hood nicht in der linearen Weise der meisten Adventures verläuft, ist es auch möglich, das Spiel in einer relativ kurzen Zeit zu gewinnen, was jedoch in keiner Weise heißt, daß Sie am Ende angekommen sind. Es gibt in jedem Fall noch weitere Symbole zu ergattern, und viele, viele neue Dinge zu entdecken. Also spielen Sie es wieder und wieder, vielleicht mit anderen Taktiken. Und lassen Sie sich von der Aussicht, zu gewinnen, nicht die Augen zuhalten gegenüber all den anderen Dingen, die in der Welt passieren. Denn Robin Hood ist ein Spiel, bei dem auch das Auge profitiert, nicht nur der reine Spieltrieb.

## Was zu tun ist

Der böse Sheriff (Friedensrichter) von Nottingham hat Robins Schloß gestohlen und sich zum neuen Herrn der Bewohner des Sherwood Waldes gemacht. Es wäre also keine schlechte Idee, Robin zu helfen, sein Schloß zurückzubekommen, doch dies allein wird kaum ausreichen, solange der Sheriff am Leben bleibt und seine despotische Herrschaft ausübt.

Der Sheriff ist ein leichtes Ziel für einen gutgespannten Bogen aber der Zeitpunkt und die Stellung muß richtig gewählt werden, denn der Sheriff ist nicht der einzige Normanne am Ort, der auf Robins Schloß scharf ist.

Ein mutiger Robin kann sein Ziel im Alleingang erreichen, doch sollte es eines seiner Ziele sein, eine Gruppe von Gefährten um sich zu scharen, die "Fröhlichen Gesellen". Nicht alle, denen Sie auf Ihren Streifzügen begegnen, sind dieser Aufgabe gewachsen. Gute Gefährten sind nützlich, wenn Sie in knifflige Situationen geraten, aber sie dienen auch dazu, Forderungen und Drohungen gebührenden Nachdruck zu verleihen.

Der bloße Versuch, Robins Ländereien zurückzuerobern, ist ein egoistisches Ziel, und kein wahrer Held wird die Sicherheit und die Bedürfnisse seines Volkes vernachlässigen, das unter den harten Waldgesetzen des Sheriffs ein kärgliches Dasein fristet. Wenn Sie den Ansprüchen Robins den Vorzug geben, wird das Volk Mittel und Wege finden, seinen Mißmut kundzutun. Der wahre Herr des Schlosses muß ein Beschützer und ein Wohltäter sein nur Helden kommen in Frage.

Doch zu Robins Glück gehört mehr, etwas, das ihm seine Gefährten bei aller Treue und Freundschaft nicht bieten können.

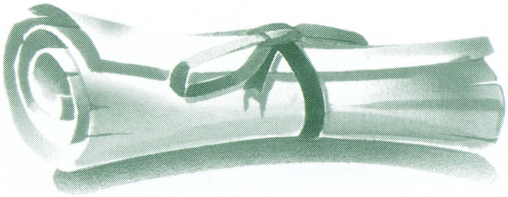
## Einige Dinge, die Sie wissen sollten

In der entfernten nordwestlichen Ecke der Karte lebt ein Zauberer-Priester des Gottes Herne. Dieser Mann des Waldes ist ein treuer Verbündeter, der nützliche Ratschläge und Gaben offeriert. Er ist der erste, der Ihnen in Notlagen beistehen kann.

Ein Held zu sein, erfordert viele gute Eigenschaften, die durch entsprechende Taten bewiesen werden müssen. Fast alles, was Robin unternimmt, wird seine Einschätzung als Held beeinflussen. Denken Sie insbesondere daran, daß Robin Hood als jemand bekannt war, der "die Reichen bestahl, um die Armen zu ernähren". Doch leider waren die Reichsten gut beschützt und die Begüterten stark und gut bewaffnet. Zum Glück gibt es jemanden, bei dem es viel zu holen gibt: einen ehemaligen Freund, der sich als Überläufer entpuppte.

Denken Sie daran, daß Ihre Raub- und Mordtaten nicht unbemerkt bleiben werden. Wenn Sie Ihre Bewegungsfreiheit bewahren wollen, halten Sie sich zu Anfang zurück. Je mehr Aufruhr Sie mit Ihren Gefährten stiften, desto schwieriger wird das Überleben.

Robin ist ein Anführer. Oft ist es am besten, Dinge zu delegieren. Sie werden feststellen, daß manche der Symbole andere Wirkungen haben, wenn man sie auf die Fröhlichen Gesellen, statt auf Robin selbst, anwendet.



MILLENNIUM

Millennium, 67/68 St John's Innovation Centre, Cowley Road, Cambridge CB4 4WS